TROIS QUÊTES

Aides pour le jeu de rôle *Marchebranche*,
par Michel Poupart

(temps de lecture : 8 minutes)

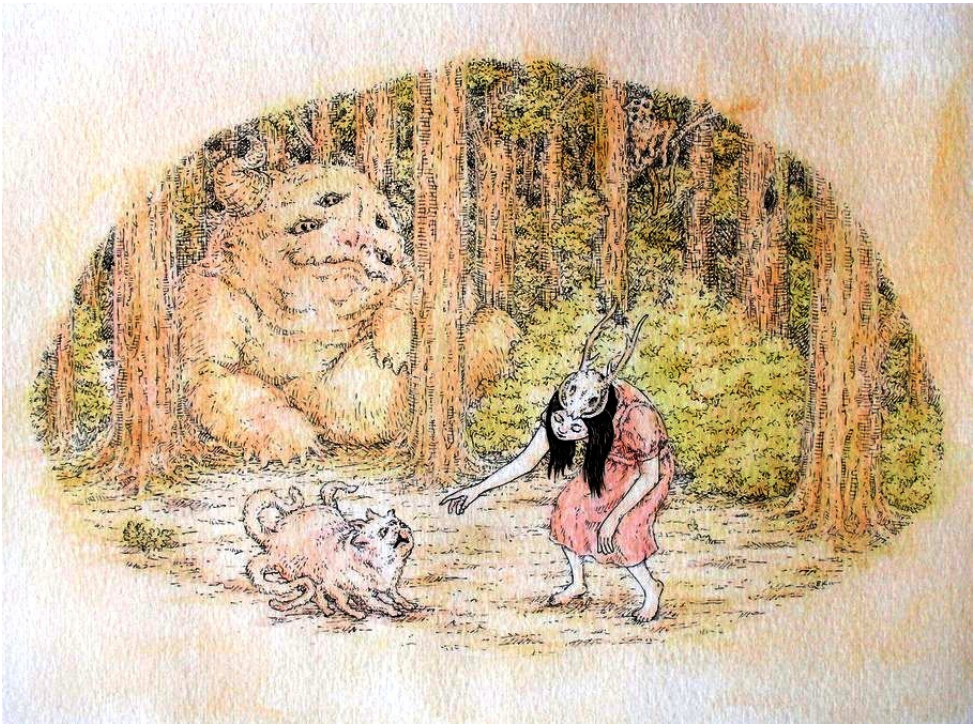

illustration par von Zzyzx, licence cc-by-nc, sur flickr.com

Marchebranche (aventures initiatiques dans une forêt en clair-obscur)
est un jeu de rôle de Thomas Munier (domaine public)

Le bal des oiseaux

aventure arboricole, mais pas que

Cette quête comporte beaucoup de péripéties, en cela elle est atypique mais elle peut vous plaire pour ça. Vous pouvez aussi en faire un fil rouge, une quête de longue haleine à gérer en parallèle de quêtes plus courtes.

En résumé : Les personnages commencent l'aventure à l'auberge du Canard à trois pattes, le lieu de passage du village de Borne-Mousse. Celui-ci est situé sur un promontoire qui surmonte une grande cuvette cernée par des collines escarpées, le Val Moussu. Cette vallée est une « forêt noyée » traversée par une rivière qui s'étale entre les arbres et rend le fond de l'aven complètement marécageux. D'un point de vue millevallien, cet endroit peut se trouver dans les Alpes, ou au nord de l'Europe, ou bien dans le Massif Central, en bordure du causse Méjac. Tout commence par un rêve que font les marchebranches. Pour *Rêve de Dragon*, c'est un rêve d'archétype, mais pour Marchebranche, il faut trouver une autre astuce : un rêve prémonitoire, une révélation cosmique faite par un devin ou une cartomancienne, la rencontre avec un « sage » (qui peut avoir n'importe quelle apparence, un vieux bonhomme barbu, un fantôme, un robot, un merle blanc...) qui va leur demander de « rétablir l'équilibre du monde ». Les personnages vont alors apprendre que quelque part de l'autre côté de la vallée, il existe une caverne où se trouve l'Arbre Endogène, le Primarbre, l'arbre des origines. Une sorte de dieu végétal qui veille sur le monde (lequel ? Les plantes, les rêves, l'avenir... C'est au choix). Mais pour le moment cet arbre unique est « en sommeil », il est comme mort. Les étoiles ont désignés les marchebranches pour réaliser un rituel qui permettra de le ramener à la vie. Celui-ci semble simple : Seul le chant d'un oiseau rarissime peut le réveiller. Il suffira de l'attirer dans la caverne de l'arbre en imitant son chant. En posant quelques questions aux autochtones du coin, les marchebranches apprendront qu'un exemplaire du volatile qu'ils recherchent vit dans la vallée. Il s'agit du truitier des bois. Cet oiseau est rare car il se nourrit uniquement d'un poisson tout aussi rare, la truite arboricole. Les truites arboricoles, comme leur nom l'indique, sont des poissons volants qui installent leurs nids dans les branches des arbres qui poussent au bord des rivières. (En fait, les truites ne volent pas vraiment, elles génèrent un gaz qui s'accumule dans une poche ventrale et qui leur permet de flotter dans l'air comme des dirigeables. Elles ressemblent donc plus à des poissons lunes qu'à de véritables truites).

Les personnages pourront facilement trouver de l'aide au village, (un guide, des anciens qui leur diront tout ce qu'il y a à savoir au sujet du truitier des bois (qui est un oiseau de la taille d'un aigle au plumage multicolore et au chant mélodieux), ils pourront même demander à un artisan de leur fabriquer un appeau qui imitera le chant du truitier). Mais une fois qu'ils seront partis explorer la vallée, ils vont réaliser que l'objet de leur recherche à disparu depuis plusieurs jours. En interrogeant les personnes qu'ils vont croiser dans la forêt (des chasseurs, des chercheurs de champignons...) ils vont apprendre que Trapamouche, l'oiseleur, à capturé le truitier la semaine précédente. Il l'a sans doute revendu sur le marché de la ville voisine, Parcimone, où les riches amateurs d'oiseaux exotiques sont nombreux. Après la forêt humide, les marchebranches vont donc devoir mener une enquête urbaine. Ils vont rapidement retrouver le marchand qui a acheté le truitier, un trafiquant de créatures vivantes de toutes natures du nom de Morböl. Après avoir mis la pression au marchand (et sans doute après l'ouverture de la boite à claques), celui-ci leur dira qu'il a revendu l'oiseau au Baron d'Hurlement, un noble de la ville très fortuné.

En posant à nouveau les bonnes questions au bonnes personnes, les personnages pourront se faire une bonne idée de l'endroit où est enfermé le truitier : Le palais du baron est une véritable forteresse très bien gardée et la volière où se trouve l'oiseau est située dans un jardin au centre du château. Les marchebranches apprendront aussi que le baron à offert le truitier à sa fille, Jiriella. Celle-ci possède la seule clé de la volière - et elle la garde constamment sur elle. (Partez du principe que la serrure de la cage ne peut être ouverte que par cette unique clé. Vous pouvez décider qu'elle est « magique » ou qu'il s'agit d'un verrou électronique récupéré dans des ruines de l'Avant. Dans ce cas, la « clé » sera une plaque de plastique parcourue par des fils d'or sur laquelle ceux qui connaissent la langue des anciens pourront déchiffrer le mot *multipass*). Les déplacements en ville de la jeune femme sont eux aussi très surveillés et le seul moyen de l'approcher d'assez près pour tenter de lui voler son collier sont les bals costumés qui se déroulent toutes les semaines chez le baron. Une danse, un baiser volé dans le jardin, un jeu du foulard seront autant d'occasions pour les marchebranches de récupérer la clé (une fois qu'ils auront réussi à se faire passer pour de riches marchands qui viennent d'arriver en ville).

Une fois libéré, le truitier s'envolera vers le Val Moussu, les personnages devront aussi y retourner, l'explorer pour y trouver la caverne où se trouve l'arbre primal. Une fois attiré avec un appeau, l'oiseau viendra chanter sur une branche de l'arbre - qui reviendra rapidement à la vie. Les marchebranches pourront récupérer ses fleurs et ses fruits (qui possèdent de grands pouvoirs magiques ou médicaux). Il est possible que l'arbre (qui possède une conscience) entre en contact télépathique avec eux, pour les remercier - ou pour révéler qu'il s'est endormi car une maléfique araignée géante c'est installée sous ses racines pour se nourrir de sa force vitale - et qu'il compte sur eux pour s'occuper d'elle... (Vous pouvez remplacer cette araignée par le crapaud démoniaque qui apparaît dans le film qui m'a servi de source d'inspiration).

Ballade estivale

Les personnages sont des familiers d'une des grandes cours royales. Un mariage princier s'y prépare, un des neveux du roi va épouser la fille du duc d'Aquitaine. Son frère aîné souhaite lui faire un cadeau digne de l'événement. Une histoire qui se transmet dans sa famille dit qu'un de ses oncles maternels, Olaff de Parcelieu, était un « chevalier hardi », il s'est un jour dirigé vers la forêt de Tantrevale pour y défier un ogre à deux têtes - et il n'est jamais revenu. Il était connu comme étant le possesseur d'une épée magique nommée Durempale. Le frère du marié est un ami « bien placé » des personnages et ceux-ci lui ont déjà rendu quelques services (ou bien, ils font partie de sa « maison » et ils travaillent pour lui), il va donc leur demander de retrouver l'épée légendaire avant le jour du mariage. Il ne sait pas qui était l'ogre à deux têtes que son oncle voulait occire, ni où se trouve sa maison, mais il sait que son ancêtre était en relation avec Targaness, un magicien « mineur » qui réside à la lisière de la forêt. C'est ce magicien qui a donné l'épée magique au chevalier et, d'après ce que sait leur employeur, il serait toujours vivant. La visite de la maison du magicien va réserver quelques surprises aux marchebranches. Le magicien Targaness c'est absenté pour rechercher un livre de sortilèges que lui a emprunté un de ses collègues. Mais il a été capturé quand il est entré dans la résidence de cet autre magicien, et celui-ci le retient dans une cage qui se trouve dans la cave de son manoir. Avant de partir, Targaness a lancé un sort sur une créature de la forêt (une belette) pour en faire une copie de lui même. Ce sosie a déjà berné quelques passants, mais son intelligence n'est pas celle d'un humain et il va réagir à l'insistance obstinée des personnages (il est notoire que les marchebranches ont la tête dure) en activant tous les pièges magiques qui protègent la maison du magicien (ces défenses sont si efficaces qu'elles vont provoquer la destruction du manoir).

Alors que les marchebranches sortent des ruines fumantes, un habitant de la forêt (un elfe, un lutin, ou un gobelin) va leur expliquer qu'il est un vieil ami de Targaness et il leur dira que celui-ci a quitté sa maison il y a déjà plusieurs semaines pour rendre visite au sorcier Joustal. Les personnages vont devoir « négocier » avec ce second magicien (à moins qu'ils n'ouvrent la boite à claques) pour pouvoir libérer Targaness de sa prison. Une fois libre, celui-ci répondra à toutes leurs questions. Il a bien donné l'épée magique à Olaff de Parcelieu (c'était il y a 40 ans) et celui-ci est parti défier l'ogre Malborgue dans son château. Il leur dira comment trouver la résidence de l'ogre avant de leur faire remarquer qu'ils seraient plus à l'aise pour discuter chez lui (une remarque qui devrait mettre fin à la conversation).

En fait, le chevalier a affronté l'ogre Malborgue et il l'a découpé en tranches avec son épée avec une grande facilité. Mais une fois de retour dans la forêt, il a décidé de faire une pause prés d'un lac, il est alors tombé sous le charme d'un groupe de naïades qui lui ont demandé de venir le rejoindre. Le chevalier Olaff a alors péri en essayant de traverser le lac en nageant avec son armure. Le château de Malborgue est à présent habité par son cousin Malgorne, un ogre à une seul tête. Il ne sait rien au sujet de cette histoire de chevalier et d'épée et il va rapidement encourager les marchebranches à sortir de sa propriété (il sera même près à les aider à partir plus vite en leur offrant une leçon de vol balistique). Les personnages vont donc renter à Avallon juste à temps pour assister au mariage, mais les mains vides (à moins qu'ils ne trouvent quelques « trésors » dans la résidence de l'ogre - qu'ils ne sont pas obligés d'affronter, le voleur de l'équipe peut, par exemple, entrer dans son château par une fenêtre mal fermée).

Ce que les personnages ignorent est qu'un aventurier qui s'est perdu dans la forêt de Tantrevalle a lui aussi décidé de camper prés du lac des naïades (par chance, un jour où elles n'étaient pas présentes) il y a un mois de cela. En nageant dans le lac, il a vu briller un objet, il a plongé, et il a ramené l'épée Durempale à la surface. Il est arrivé à la capitale quelques jours plus tard, et il a aussitôt revendu sa découverte à un marchand. C'est dans la boutique de cet armurier que le père du marié (le beau-frère du roi) a trouvé l'épée et qu'il s'est dit qu'elle ferait un excellent cadeau pour son fils. Un des prêtres qui va procéder à la cérémonie va lire la (longue) liste des cadeaux offerts aux mariés, et l'épée Durempale sera citée dans cette énumération (le nom de l'épée est gravé sur la lame). L’arbitre est ensuite invité.e à partir en courant en zig-zag pour éviter les chaises lancées par les joueuses.

Le montreur d'ombres

Un soir d'hiver, une troupe de baladins arrivent dans le village où les personnage passent quelques jours (pour hiverner ou soigner leurs blessures). Le cirque est composé par les habituels acrobates et jongleurs, ainsi que de quelques dresseurs d'animaux (qui réalisent leur numéro avec des partenaires assez insolites : Un ours (ou un troll), des chèvres, des souris ou des oiseaux nocturnes). Plusieurs « illusionnistes » (qui semblent posséder de véritables pouvoirs magiques) font également parti du spectacle. Le plus doué des magiciens, Gabor Rogan, fait monter des spectateurs sur la scène puis il projette leurs ombres sur une toile à l'aide d'une « lampe magique » avant de les faire danser en se servant d'une baguette de cuivre. Le lendemain, les personnes qui ont participé à cette expérience sont toutes victime d'une fièvre qui va les tuer en quelques heures. Gabor Rogan est-il un sorcier aux intentions maléfiques ? A-t-il choisi les personnes qu'il a fait monter sur la scène au hasard, ou bien est-il un assassin habilement déguisé ? À moins qu'il ne soit pas responsable de la situation et que les malades ont en fait été empoisonnés par Hasle Haroune, un autre illusionniste qui jalouse le succès de Gabor depuis des années...

Les marchebranches vont devoir mener l'enquête - à moins que le guérisseur du village ne les envoie chercher des herbes de soins dans la forêt voisine (si les joueurs ne savent pas poser des questions sans commencer par ouvrir la boite à claque). Il est aussi possible que le magicien ai été remplacé par un métamorphe qui a pris son apparence pour pouvoir entrer dans le village sans éveiller les soupçons des gardes (les marchebranches trouveront le vrai Gabor Rogan ligoté et bâillonné dans une malle). Le horla est motivé par un objectif précis (il veut voler un objet gardé dans la chapelle, ou rencontrer une personne précise, ou bien ouvrir les portes de la ville pendant la nuit). Dans ce cas, l'empoisonnement des villageois n'est qu'une simple diversion qui va lui permettre d'agir sans attirer l'attention.